

(19)



(10) **LT 3068 B**

(12) **PATENTO APRAŠYMAS**

(11) Patento numeris: **3068**

(51) Int.Cl.⁵: **A63H 3/16**

(21) Paraiškos numeris: **IP180**

(22) Paraiškos padavimo data: **1992 10 30**

(41) Paraiškos paskelbimo data: **1994 03 25**

(45) Patento paskelbimo data: **1994 10 25**

(31,32,33) Prioritetas: **3187/91-5, 1991 10 31, CH**

(72) Išradėjas:
Pietro Ferrero, BE

(73) Patento savininkas:
SOREMARTEC S.A., Dreve de l'Arc-en-Ciel 102, B-6700 Arlon-Schoppach, BE

(74) Patentinis patikėtinis:
Rita Laurinavičiūtė, 5, UAB "Metida", Pilies g. 8/1-2, 2600 MTP Vilnius, LT

(54) Pavadinimas:
Surenkamas žaidimas, pavyzdžiui, mažas gyvūnas arba lėlė

(57) Referatas:

Išradimas susijęs su žaislų pramone.

Žaidimas, kuris įgalina konstruoti mažus gyvūnus arba lėles, susideda iš pagrindinės, sferinės dalies (2) ir dviejų pridėtinių dalių (4, 7), kurios atkuria antropologines ir/arba zoomorfines dalis bei turi atitinkamus vidinius, taurės formos paviršius (6, 9), slankiojančiai sujungtus su pagrindiniu kūnu (2). Dvi pridėtinės dalys (4, 7) turi papildomus elementus (10-15), sudarančius rutulinę jungtį, kur rutulio centras (P) iš esmės sutampa su pagrindinės dalies (2) sferinio paviršiaus centru.

Išradimas priskiriamas žaidimams ir buvo vystomas, atsižvelgiant į jo galimą panaudojimą, gaminant žaislus, lėlių ar mažų gyvūnėlių pavidalu, kurie naudojami kaip dovanėlės arba "siurprizai" tuščiaviduriuose maisto produktuose, pavyzdžiui šokoladiniuose kiaušiniuose.

Dovanėlėms arba siurprizams reikia suteikti žaidimo požymių, o tokį reikalavimą sunkiau įvykdyti su žaidimais, padarytais iš vieno gabalo. Dėl šios priežasties praeityje priimtas sprendimas, kad, pavyzdžiui, šokoladiniuose kiaušiniuose esantys siurprizai susidėtų iš keletos dalių. Tuo būdu vartotojas (dažniausiai vaikas) paima žaisliuką iš kiaušinio ir turi jį surinkti, taip yra žaidžiama.

Išradimo tikslas yra žaidimo patobulinimas, suteikiant gyvūnėliui arba lėlei įvairias ir skirtingas, nuo vartotojo noro priklausančias, pozas.

Remiantis išradimu, šis tikslas yra pasiekiamas žaidimo, turinčio savybes, specifiškai aprašytas vėliau sekančioje apibrėžtyje, pagalba.

Fig. 1 ir 2 yra bendri perspektyviniai žaidimo vaizdai, iliustruojantys išradimą dviejose skirtingose panaudojimo pozicijose, ir Fig. 3 yra žaidimo, pavaizduoto Fig. 1 ir 2, pjūvis, iliustruojantis žaidimo vidinę struktūrą.

Brėžiniuose žaidimas yra žymimas 1 ir yra ikūnijamas mažo gyvūnėlio, pavyzdžiui, karvės arba buivolo, pavidalu. Tačiau galima pasirinkti norimas žaislų formas, suteikiant personažams įvairias antropomorfinio ir/arba zoomorfinio charakterio savybes. Taip pat išradimas leidžia įgyvendinti visiškai skirtingus žaidimus (pavyzdžiui, transporto priemones ir kitus).

Brėžiniuose pavaizduotas žaidimas 1 daugiausia susideda iš trijų dalių, tai yra:

-centrinė sferinė dalis 2 su skersine kiauryme 3;

5

-priekinė pagalbinė dalis 4, kuri dažniausiai turi išorinį paviršių 5, vaizduojantį antropomorfinius ir/arba zoomorfinius bruožus, ir vidinį sferinį taurės formos paviršių 6;

10

-užpakalinė pagalbinė dalis 7, kuri, kaip ir priekinė dalis 4, turi išorinį paviršių 8, vaizduojantį antropomorfinius ir/arba zoomorfinius bruožus, ir taip pat vidinį sferinį taurės formos paviršių.

15

Išsireiškimai "priekinė" ir "užpakalinė", priskirti žaidimo 4 ir 7 dalims, yra laisvai interpretuojami ir neturi jokio apibrėžto charakterio.

20

Surinktame modelyje pagalbinės dalys 4 ir 7 yra prijungtos prie sferinės dalies 2 taip, kad taurės formos paviršiai 6 ir 9 būtų sąlytyje su sferine dalimi 2, ypač su dviem diametraliai priešingomis zonomis, iš kuriuos išeina kiaurymės 3 galai.

25

Tarp pagalbinių dalių 4, 7 ir dalies 2 yra suformuotas sujungimas, leidžiantis pagalbinių dalių reliatyvią orientaciją išilgai sferinio paviršiaus, kaip parodyta brėžinyje dalies 2 išorinio paviršiaus ir dviejų taurės formos paviršių 6 ir 9 priderinimo pagalba.

30

Dalys 4 ir 7 taip pat turi papildomas dalis 10 ir 11, kurios kartu sudaro rutulinę jungtį su centru, pažymėtu P, praktiškai sutampančią su dalies 2 sferinio paviršiaus centru. Kaip pavaizduota brėžinyje, jungties dalis 10 yra sudaryta iš ašies 12, kuri ašine kryptimi išeina iš dalies 4 vidinio taurės pavidalo paviršiaus 6

35

ir laisvame savo gale turi rutulinę galvutę arba šerdi
13.

5 Papildoma jungties dalis 11 taip pat sudaryta iš ašies
14, kuri ašies kryptimi išeina iš vidinio taurės
pavidalo paviršiaus 9 ir laisvame savo gale turi dalį
15, apibūdinamą, kaip taurė arba lizdas, skirtas
rutulio 13 priėmimui.

10 Pageidautina dalis 10 ir 11, o taip pat dalis 2, 4 ir 7
visiškai pagaminti iš plastmasės. Tada taurė 15 sugeba
pasikeisti iki tam tikro laipsnio, kuris įgalina
rutulinės galvutės 13 sugriebimą.

15 Žinoma, čia iliustruojamas išdėstymas gali būti
pakeistas funkcionaliai ekvivalentiška jungties konfi-
gūracija. Norint optimizuoti išradimą yra svarbu, kad
jungties taškas P sutaptų arba bent iš esmės sutaptų su
dalies 2 sferinio paviršiaus centru.

20 Tačiau reikia suprasti, kad nebūtina daliai 2 turėti
sferinę struktūrą (nors šis sprendimas yra labiau
mėgstamas dėl daugelio priežasčių, viena jų konstrukci-
jos paprastumas): iš esmės pakanka dalims, kurios
25 sąveikau su pagalbinių dalių 4 ir 7 taurės formos
vidiniais paviršiais 6 ir 9, turėti sferinę struktūrą.

Taip pat reikia pažymėti, kad žaislai nebūtinai
susideda iš dviejų pagalbinių dalių, tai yra, gali būti
30 tik viena dalis. Svarbu pažymėti, kad norint išlaikyti
pagalbinę dalį 4 ir 7 ant pagrindinės dalies sferinio
paviršiaus, nebūtina paviršiams 6 ir 9 turėti tokį patį
sferinį išpildymą. Tuo tikslu sferiniai taurės formos
paviršiai (net jeigu jie yra pasirinkto sprendimo) gali
35 būti pakeisti ne-sferiniais taurės formos paviršiais,
paliekant tarpus nuo pagrindinės dalies 2 paviršiaus ir
išskiriant aplink juos periferines apvalias sritis.

Taip pat kai kurie išradimo pranašumai gali būti išlaikomi tuo atveju, kai vietoj pagrindinės dalies 2 ir pagalbinių dalių 4, 7 sujungimo, gauto sferinių paviršių pagalba, erdviniai apibrėžiamas (atsižvelgiant į jungties 10, 11 išpildymą) sujungimas, suformuotas išilgai apvalių paviršių (tai yra teisingesnis būdas), pavyzdžiui, cilindrinį paviršių sujungimas.

- 10 Sferinių paviršių sujungimas yra priimtinesnis; tačiau sujungimas išilgai apvalios trajektorijos taip pat nagrinėjamas išradimo ribose.

Aprašomo žaidimo struktūra ideali žaislų, mažų gyvūnėlių arba lėlių, surinkimui. Šie žaislai lengvai gali keisti įvairias pozas, iliustruojamas Fig. 1 ir 2 pateiktais pavyzdžiais. Minėtos pozos gaunamos dėka pagalbinių dalių 4 ir 7 skirtingų orientacijų pagrindinės dalies 2 atžvilgiu.

- 20 Fig. 1 iliustruota poza, kurioje gyvūnėlis (žaislas 1) yra iš esmės tiesus, tuo tarpu poza iliustruota Fig. 2 yra to paties gyvūnėlio, tik pilnai pasisukusio į vieną pusę. Visai ta pati struktūra įgalina vaizduoti personažą įvairiose padėtyse, gulint, stovint ir kitose, pagal vartotojų pageidavimą.
- 25

Kaip jau buvo minėta, išradimas neapsiriboja paraiškoje minėtais personažais, tokiais kaip lėlės ar gyvūnėliai, jis gali būti panaudotas ir kitiems tikslams.

30

IŠRADIMO APIBRŽĖTIS

1. Šurenkamas žaidimas iš atskirų dalių, b e s i s k i -
r i a n t i s tuo, kad susideda mažiausiai iš
5 pagrindinės dalies (2) ir pagalbinės dalies (4,7)
tarpusavyje taip sujungtų, kad realiatyviai
orientuotusi išilgai apvalių paviršių (2,6,9) dėka
bendros jungties (10,11) su jungties centru (P), iš
esmės sutampančiu su minėtųjų paviršių centru.
- 10 2. Žaidimas pagal 1 punktą, b e s i s k i r i a n t i s
tuo, kad susideda iš:
- pagrindinės dalies (2) ir
- 15 - dviejų pagalbinių dalių (4,7), kiekviena iš kurių
sujungiama su pagrindine dalimi (2) taip, kad galėtų
orientuotis išilgai apvalių paviršių, ir
- 20 - papildomų jungties dalių (10,11), išeinančių iš dviejų
pagalbinių dalių (4,7) ir sudarančių jungtį (P) su
jungties centru (P), sutampančiu su minėtų paviršių
centru.
- 25 3. Žaidimas pagal 1 ir 2 punktus, b e s i s k i r i a n -
t i s tuo, kad išilgai sferinių paviršių (2,6,9)
pasiekiama realiatyvi orientacija, ir kad jungtis
(10,11) yra rutulinė, bei jungties centras iš esmės
sutampa su sferinių paviršių (2,6,9) centru.
- 30 4. Žaidimas pagal 2 ir 3 punktus, b e s i s k i r i a n -
t i s tuo, kad pagrindinė dalis (2) dažniausiai yra
sferinė.
- 35 5. Žaidimas pagal 1 arba 2 punktą, b e s i s k i r i a n -
t i s tuo, kad pagalbinės dalys (4,7) turi atitinkamus

išorinius paviršius (5,8), vaizduojančius antromorfines ir/arba zoomorfines dalis.

5 6. Žaidimas pagal 2 punktą, b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad papildomos dalys turi:

- šerdi (13), išeinančią iš vienos pagalbinių dalių(4), ir
- 10 - taurės formos dalį (15), išeinančią iš kitos pagalbinės dalies (7) ir apgaubiančią šerdi (13).

15 7. Žaidimas pagal 6 punktą, b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad šerdis (13) ir taurės formos dalis (15) palaikomos ašių (12,14), išeinančių iš minėtų apvalių paviršių (2,6,9) daugiausiai viena ašine kryptimi.

20 8. Žaidimas pagal 7 punktą, b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad taurės formos dalis (15) yra iš tamprios medžiagos, leidžiančios priimti šerdi (13), ją visiškai sugriebiant.

9. Žaidimas pagal 2 punktą, b e s i s k i r i a n t i s tuo, kad pagrindinė dalis (2) turi kiaurymę (3), per kurią praeina papildomos dalys (10,11).

FIG. 1

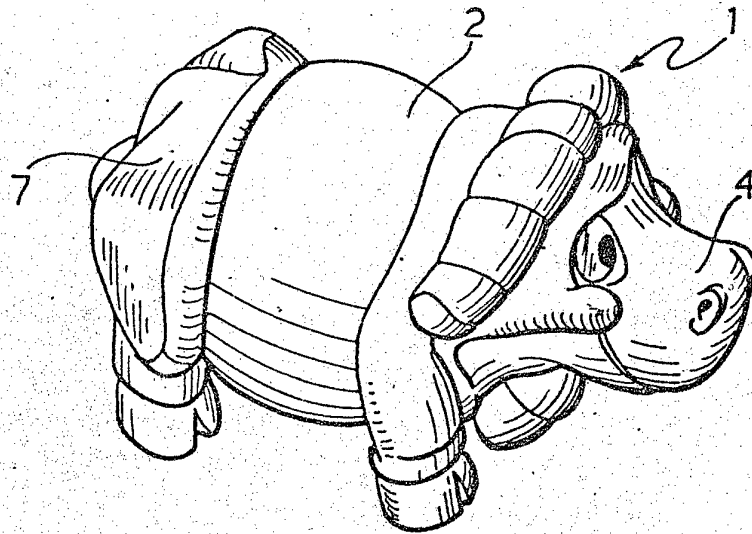


FIG. 2

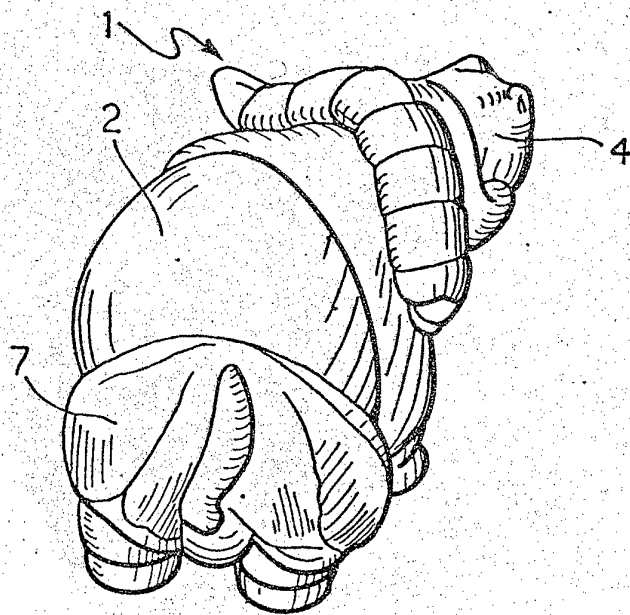


FIG. 3

